no.297
1986年 12/1
アミューズメント通信
DECEMBER 1, 1986

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥9600; Overseas (air mail)-US$100.00per year.

毎月２回（１日・15日）発行　昭和56年10月17日第３種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル）☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,600円（送料共）

米国AMOAエキスポ

活気戻り明るさも

米国の市場着実に回復し安定的傾向へ
日本の開発メーカー品がいぜん主役で

米国AMゲーム機業界は四年前（八二年）の爆発的TVゲーム機ブームの後低迷を続けた後、昨年から市場は着実に回復し、今年のAMOAエキスポは久しぶりに活気を取り戻した。しかし、米国の開発メーカーで生き残ったのは、アタリゲームズ社（ナムコ系）、バリー・ミッドウェー社などごくわずかで、日本のメーカーに対する依存がいぜんとして強い。米国のTVゲーム機の九五%が日本のメーカー開発品だ、とも言われており、このアンバランスは健全な国際的競争という点からすれば深刻な問題であるが、日米の両業界の協調発展という意味では喜ばしい現象と言えよう。

日本のメーカーであれ、米国のメーカーであれ、それぞれの個性を生かして、独自のアイデアと技術でAMゲーム機を開発していくことが望まれるわけだが、そういう点では東京のAMショーに続きシカゴのAMOAエキスポも、優秀な開発品を世界的規模で集約したものになり、AM業界の力強い発展を示唆するものとなった。ビデオディスク採用機やフライングビデオはすでに過去の試みとなり、オーソドックスなゲーム展開だが各所に斬新なアイデアが盛り込まれている——といったものが今や主流となっており、着実な開発力が評価されている。実際、こうしたメーカー事情はオペレーターの経営を安定させており、望ましい傾向となっている。だからこそ、久しぶりの活気が戻ってきたのだ。

AMOAエキスポ86は全米オペレーター協会であるAMOAの年次総会に伴なう国際的なAM機展で、今年は十一月六日から三日間、例年どおりシカゴ市内のハイアット・リージェンシーホテルの地下展示場二フロアを使用、百六十六社（昨年百七十七社）が四百三十八小間（同四百三十七小間）を利用して出展するという大がかりなものとなった。登録入場者数はまだ明らかではないが、昨年の七千七百人を軽く上回ったもようである（判明次第続報）。すでに市場回復は達成されつつあり、今後の発展が注目される。

出品機の大半はTVゲーム機で、その大部分は日本の開発メーカーによるもの。とくに注目されたのはアタリゲーム社の「720度」、タイトーの「キック&ラン」（AMOAで初公開のサッカーゲーム）、「ダライアス」、セガ社の「アウトラン」、米国任天堂の「VSスラローム」など。フリッパーではウィリアムズ社の「ピンボット」、プリミア社の「ゴールドウィングス」など、ますます勢いづいている。なお今回のショーでは、一時的な流行と思われるが、クレーンゲーム機が三十社以上の小間で出品され注目された。

日本の開発メーカーによるTVゲーム機は、現地子会社や許諾先から出品され、来場者の関心を引きつけた。しかし米国の開発メーカーも独特の力を発揮しつつあり、軽視できるものではない（**詳細は次号にて**）。

AMOAエキスポ86（11月6－8日、シカゴ）にて米国セガ社の小間のようす（ゲームコンテストを開催している）

米国任天堂の小間で「VSスラローム」のデモンストレーションのようす

高値 5,200円 でスタート

セガ社の株式、11月5日から店頭市場で公開

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）の株式が十一月五日、東京地区店頭市場で公開され、五千二百円（額面五十円）という高値の公開価格で取引がスタート、翌六日からの一般売買では六千二百円を記録した。

同社では九月に㈳日本証券業協会（東京地区）に同社株式の店頭売買銘柄登録を申請、十月十五日に同協会理事会の承認を得て、二十五日に発表され、このほど店頭市場に新規登録されることになったもの。同社では、「これで株式上場への布石は固まった。なるべく早く東証二部への上場を実現したい」としている。

セガ社は昭和二十六年設立のサービス・ゲームズ社（三十五年に日本娯楽物産㈱に社名変更）と、二十九年設立の㈲ローゼン・エンタープライゼスが四十年に合併して、現社名となったもの。その後四十四年に米国の複合企業、ガルフ&ウェスタン（G&W）社の傘下に入り、五十九年四月にG&W社傘下を離れ、コンピューターサービス㈱（CSK、大川功社長）の子会社となり、現在に至っている。

同社の店頭公開時の発行済み株式数は千五十万株（資本金二十億二千四百四十万円）で、このうち五三・一%をセガ社の大川会長（CSK社長）とCSKが所有、また中山社長は二一・四三%所有している。今回の店頭公開は分売方式によるもので、九十三万八千株が千株単位で分売開始された。同社では公開に先立ち、四日までに入札方式で買付け注文の案内を行ない、五日の公開では設定上限の五千二百円で分売が開始され、六日の一般売買では六千二百円を記録した。

セガ社では店頭登録を経て、東証二部上場へと手続きを進めているが、高値で株式取引が推移しており、順調に上場されるもようである。

セガ社など11社が原告団を結成し

韓国コピーヤー告訴

韓国企業7社など11名に対しソウル地検へ

韓国におけるTVゲーム機（PC基板）の無断コピーに対して、セガ社ら日米欧豪のメーカー十一社が原告団を結成、このほど韓国の捜査当局に告訴するとともに、関係当局に無断コピー撲滅に乗り出すよう求めた。これは日米国際会議（十月六日、東京）での合意に基づく韓国製コピー基板撲滅作戦の第一弾で、刑事責任の追及を進めることでコピーメーカーを追い詰めようとするもの。

原告団の内わけは㈱セガ・エンタープライゼス、データイースト㈱、㈱テクモ、㈱カプコン、米国のセガUSA社、データイーストUSA社、テクモ社、カプコンUSA社、欧州のセガ・ヨーロッパ社、データイースト・ヨーロッパ社、豪州のセガ・オーストラリア社（計十一社）。セガ社の法務部西倉紀一氏がこのほど明らかにした韓国での告訴の概要は次のとおり。

セガ社を含めた原告団は十月十三日、先ほどの韓国での証拠保全手続き資料ならびに米国AAMAが収集した調査資料を添えて、韓国の商標法ならびに不正競争防止法に違反しているとして、韓国企業七社と韓国人三名、日本人一名（内城拓美）を、ソウル地方検察庁に刑事告訴し、受理された。

告訴された韓国企業の内わけは、㈱フィルコ、ロイヤル電子、セオジン電子産業社、A－1（エイワン）電子㈱、ソーナー電子㈱、サン電子㈱、大新電子㈱となっている。告訴に基づき捜査が開始されており、来年初めにも起訴される見通しとのこと。

この日ソウル地検に出向いたのは原告団訴訟代理人のハン・ボク弁護士のほか、セガ社の西倉氏、データイーストの尾崎氏、テクモの山越氏、カプコンの浜田氏、そして米国AAMAのデビット・ウィーバー専務理事とボブ・フェイ理事（総勢七名）。一行はまた十四日から二日間にわたり、韓国の特許庁と通商産業庁など関係官庁を訪れ、「韓国製コピー基板が世界中に低価格で輸出され、オリジナルメーカーやそのディストリビューターらに甚大な被害を与えている」と説明、韓国政府による善処を求めた。

なお今回の告訴に伴なって提出された調査資料の内容は明らかにされていないが、被告訴人たちの違法行為を裏付ける記録文書の束になっているもようであり、韓国では捜査当局による裏付け捜査が行なわれ次第、起訴へと法的手続きが進められるもようである。

韓国コピーヤーに対する刑事告訴手続きは、セガ社を含む上記原告団が行なっているほか、㈱タイトーも単独で韓国コピーヤーを告訴したもようである。これは同社TVゲーム機「アルカノイド」の無断コピーに対象を絞って、集中的に手続きを進めるもの、と見られている。

8号営業でのカードシステム導入

セガ社、実験店オープン

タイトーも11月13日から金沢市でテスト開始

風営「八号営業」（ゲームセンター等）でのカードシステム導入が大いに注目されているが、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）が業界初のロケーションテストを十月三十日から首都圏で開始、さらに㈱タイトー（本社東京、末角要次郎社長）が十一月十三日から石川県金沢市で開始し、その成果などデータ分析が行なわれつつある。

セガ社の実験店は東京都内の学生街、神田で開始され、当面順調に運営されている（**12めんに詳報**）。またタイトーの実験店も順調に運営されているが、セガ社とは基本構成は同様だがカード自体を含めシステムにいくつかの相異点が見受けられる（追って詳報）。

賭博遊技場経営の常習賭博罪

全期間対象の起訴支持

最高裁が業者の上告を棄却して初の判断

賭博遊技場経営者を常習賭博罪で起訴するケースは多いが、起訴の対象となる期間を開店以来検挙されるまでの全期間を対象とする方式が十月二十九日、最高裁第三小法廷（伊藤正己裁判長）で支持された。これにより賭客が不特定多数だったとしても常習賭博罪としてこれまでより一段と重い賭金没収などペナルティーを科すことが可能になり、今後の賭博遊技場撲滅にはずみを与えることになった。

最高裁が示した判断は「不特定多数の客と賭博を反復、継続した場合は、個々の客の賭博行為を明らかにしなくとも、営業開始日、遊技機の種類、賭博の方法などが明らかであれば、営業期間中について常習賭博罪が成立する」というもの。

事件は東京都豊島区長崎で賭博遊技場「麻雀道場ロン」を五十九年三月から六月まで経営、「麻雀ゲーム機」など二十台を設置して不特定多数の客を相手に賭博をさせた──として杉並区、アパート経営の井口直美被告が常習賭博で起訴されたもの。第一審（東京地裁）は五十九年十一月、懲役一年（執行猶予三年）、押収物件の没収のほか追徴金三千四百円とし、第二審（東京高裁）もほぼ同様の量刑としたが、追徴金は営業開始日から算定し百十一万四千円余とした。この事件の上告審（最高裁）は、全期間を対象とする常習賭博罪の成立を認めた第二審判決を支持して、上告棄却の決定をした。

これにより井口被告に対する懲役一年（執行猶予三年）、追徴金百十万余円の判決は確定した。賭博遊技場経営の反社会性は明らかであることから、この確定判決が厳しいものかどうか意見が分れるところであるが、ひとつの重要判断となった。

ギャンブル機を使った賭博喫茶で

富山県協の副会長逮捕

「ラッキーエイトライン」のリース業者、肥田武

ギャンブル機を使って客に賭博をさせる〝とばく喫茶〟が、新風営法施行後も増加の一途をたどっているが、このほど富山県警富山署が摘発した常習賭博事件で、逮捕された主犯格のリース業者が、富山県アミューズメント・オペレーター協会の副会長だったことから、AM業界関係者に大きな衝撃を与えている。

これは新風営法が賭博の未然防止に効果をあげていないことを示すとともに、AM業者を装った賭博機業者がいぜんとして活発に動いていることを示しており、行政（警察）とAM業界に再考を迫るものとなっている。

事件は十月二十九日の同県の各新聞（北日本、富山、北陸中日など）で一斉に報じられ、さらにその後の追摘発や取り調べなども大きく取りあげられており、次第に発展しつつある。当面判明しているこの事件のあらましは、県警および各紙によると次のようになる。

富山署は十月二十七日夜、テーブルTVスロット「ラッキーエイトライン」を喫茶店に設置して客に賭博をさせていた喫茶店経営者二名と、そのリース業者肥田武（小枝商事）を常習賭博の疑いで、賭客三名を単純賭博の疑いでそれぞれ逮捕、賭博に使用されたギャンブル機五台、賭金約百万円を押収した。これらは1クレジット十円で百円硬貨を投入、賭客が勝つとクレジットが二倍から数千倍にも増えていき、このクレジット数を喫茶店側が換金するという典型的な〝とばく喫茶〟方式だった。

うち肥田は喫茶店にこれらの賭博機をリースし、賭博で得た不法利益を喫茶店経営者と折半していた。同様の賭博機が県内の喫茶店に多数出回っているとして事態を重く見た富山県警防犯少年課と富山署はさらに肥田らの余罪を追及するなど捜査を進めた。そして十一月四日、肥田が経営していたレストラン「小枝」の地下倉庫がこれら賭博機組み立て工場になっていることを突きとめ家宅捜索、賭博機の注文書など十八点を押収した。

またこれに関連し同日までに、肥田の賭博機のリース先の喫茶店六軒で賭博機六台、賭金約三十万円を押収。これら喫茶店経営者ら七名と客二十数人を検挙した。十一月五日付富山新聞は「とばく用TVゲーム機密造」、北日本新聞は「とばくゲーム機〝製造工場〟を捜索」とそれぞれ大見出しで事件を伝えた。富山県で賭博機が摘発されたのは三年ぶり、しかも今回のように大量に押収されたのは初めて（過去最大は五十七年の二台）。

これまでの調べによると、肥田は六月初旬、この種の賭博機関係業界誌（月刊）で「ラッキーエイトライン」が全国的に人気になっていることを知り、賭博機として喫茶店にリースしてもうけようと計画。同機のPC基板などを東京のメーカーから仕入れ、払い出し状況が分かるメーターを付けて組み立て、次々とリースに出し、賭博でもうけた金は喫茶店経営者と折半していた。

この事件に副会長が主犯格で関与していたことについて、富山県AMOP協会では「小枝商事に対しては弁明の機会を与える必要もない。自動的抹殺の形で事実上除名」との姿勢を示しており、近く理事会を開き正式に除名するとしているが、これまでの協会運営のありかたが問われるのは必至のもよう。また県警防犯少年課では同協会に対し、なんらかの警告を行なうもようである。同県内での摘発はなお進行中であり（捜査継続中）、さらに発展するものと見られている。

新会費基準実施へ

JAPEA第31回理事会で確認、増税には反対

全日本遊園施設協会（本部東京、山田三郎会長、JAPEA）では十月十五日、東京・八重洲の八重洲富士屋ホテルにて第三十一回理事会を開き、前回の理事会に引き続いて各会員に関わる会費基準を検討したほか、各委員会が報告を行なった。

会費基準の見直しについては、一口の月額は従来通り一万円だが、正会員をメーカーと遊園地経営に分け、メーカーに関しては機械の販売高と設置営業の売上高のランク別に口数を設けて合算し、遊園地経営だけの場合は一律一口──などとする新しい会費基準案を、すでに前回の理事会（十月七日）で承認していた。それに基づき、各会員に書面で口数改訂案を提示し賛否を求めていた。その結果、大多数が賛成し承諾したが、数社から反対を含めた否定的意見や要望が出たので、この理事会ではそれぞれの意見、要望についてさらに検討を加え、対応した。なお、この新会費は、六十一年十月から（下半期から）実施されることが確認された。

次に各委員会から次のような報告があった。まずオペレーター委員会（須田盛司委員長・㈱トーゴ）は、遊園施設の耐用年数を現行の九年から大型七年、その他五年に短縮するよう求める要望書を取りまとめ、通産省に提出していたが、その後の事情により同委員会で協議の上、九月二十五日に撤回したと報告した。また六十二年度に予定されている税制改革に関して、自民党税制調査会に「貸倒引当金制度のサービス業に係る繰入限度額の引き上げ」を九月三十日に要望したことを報告し、さらに理事会では物品税など課税反対も行なうことを決めた。

技術委員会（高橋興一郎委員長・泉陽機工㈱）は、①中華民国昇降機安全協会と技術交流の懇談会を開いたこと（本紙第294号参照）、②事故防止のために、きめ細かい対策を講じる方向で「遊戯施設の維持及び運行の管理に関する基準」改正案を検討していること、③遊園地「ナガシマスパーランド」でのジェットコースター事故を重く見て緊急の安全管理講習会の開催を検討していること、などを報告した。

このほか、兵庫県・尼崎市で八月一日から二十四日間開催した「ゆめゆめランド」の結果報告などが行なわれた。

「グリーンフェスタ」の遊園地部分（上）とJAPEA海外視察団一行

神戸グリーンフェスタに

ミニ遊園ゾーン

JAPEA有志8社が参加して

神戸市の神戸総合運動公園で十月十日、「グリーンフェスタこうべ86」（神戸市、㈶神戸市公園緑化協会主催）が開催され、この遊園地部分を全日本遊園施設協会（JAPEA）の会員有志八社が担当した。

この催しは昨年同会場で開かれた「コウベグリーンエキスポ85」の一周年記念行事として、都市緑化月間に合わせて開かれたもので、家族連れの市民ら約四万人が訪れ、にぎわった。JAPEAは昨年「もりっこランド」を担当したことから、今回も主催者側から〝一日遊園地〟の設置、運営を要請され、会員から有志を募って参加した。参加した八社と設置機種は次のとおり。

㈱岡本製作所＝動物ロボットによる音楽ショー「サーカスバンド」を、トラックに乗せて開演。日邦産業㈱＝英国製エアーアクション遊具「エアポン」を〝風船ハウス〟という名前で設置した。㈱大阪テント＝エアーアクション遊具「くまさん」とボールプール「キリン」。㈱小宮スポーツセンター＝「トランポリン」と「輪投げ」。泉陽興業㈱＝ぬいぐるみ式バッテリーカー「サファリペット」。そして㈱JRE、㈱トーゴ、加藤工業㈱の三社がそれぞれ定置型乗物機とアーケードゲーム機（アップライト型TVゲーム機中心）の設置、運営を行なった。

このほか遊園施設としては、実物に忠実な縮尺の「SL」、綱を緩めたり引っ張ったりして上昇下降させる「気球」なども設置。会場への入場は無料だが、各遊園施設は有料で運営された。会場では各種ショーも行なわれ、また緑化月間にちなんで植木市や花に関する展示会、講演会なども開かれた。

なお開会に当たって主催者を代表し、神戸市土木局の中井喜一郎局長が「緑と親しもう」と挨拶した後、来場者を対象にビンゴゲーム大会も行なわれた。

カナダ交通博視察

JAPEAが海外ツアーを実施

全日本遊園施設協会（本部東京、山田三郎会長、JAPEA）では九月十九日から八日間、海外視察旅行「カナダバンクーバーEXPO86とカナダ遊園地事情視察」を実施した。

同ツアーにはJAPEA会員から二十五人、会員外のAM業界関係者七人、添乗員二人の総勢三十四人が参加。この視察のメインはカナダで五月二日から百六十五日間開催された万博「国際交通博覧会86」で、有料の大型遊園施設もいくつか設置されていた。

同博覧会は昨年の「つくば科学博」に続くものであるが、「つくば博」より短期間ながら入場者数が上回るなど、大成功のうちに十月十三日閉幕した。JAPEAからの視察団は閉幕一ヵ月前に訪れたことになる。

視察団一行はこのほか、バンクーバー市内の遊園施設の視察、サンフランシスコ市内やカナディアンロッキーなどの観光を行なった。

AMショー実行委員会

反省事項を検討

子どもの入場制限など問題提起

第24回AMショーの実行委員会（日南香実行委員長）では十月二十八日、東京・永田町のTBRビルで第五回会合を開き、最終のショー委員会（十二月九日）に提出する同ショー「実施概況報告書案」を検討した。

同会合では反省事項の検討が中心となった。その中でとくに子どもの入場者が多かったことを挙げ、今後の対応のあり方について問題提起している。また入場者の流れ、装飾、搬出などに関する反省を行なった。このほか会期延長案も出されたが、「現状では難しい」とし検討課題とされた。

香川AMOP協が臨時総会

新会長に太田氏

多田前会長辞任で役員改選し

香川県アミューズメント・オペレーター協会（事務局高松市、会員数十四社）では十月十四日、高松市栗林町のボウリング場「パークレーン」で臨時総会を開き、役員改選を行なった。

同臨時総会は任期満了に伴う役員改選を行なうために開かれたもので、八社が出席した。改選前に多田三日生会長（㈲電精商事）が「新しい人にバトンタッチをしたい」と再任に対して辞意を表明したため、同総会では理事六名と監事一名の選出にとどまり、会長、副会長については後ほど理事会で選任することになった。

そして同協会では二十二日に同会場で理事会を開き、理事による互選を行なった結果、新会長に太田和夫氏（パーク商会）が就任した。副会長以下の新役員態勢は次のとおりとなった。

副会長＝松本凡人氏（㈱タイトー）、中西利和氏（㈱ナムコ）。

理事＝白石正志氏（セガ社）、神原研志氏（㈱ゼムス）、高仲四郎氏（田町商会）。

監事＝外山喜平氏（㈲四国ユニバーサル）。

臨時総会ではこのほか、同協会内に設けている二つの部会の部会員を決めた。これは青少年対策とPTA対策を担当する第一部会（高仲部会長）と八号営業に関する問題を扱う第二部会（白石部会長）があり、会員はいずれかの部会に所属することになっているが、これまで部会員が明確でなかったため、今回各会員の所属部会を決めたもの。

なお同協会の事務局は前会長会社に設けられていたが、今回移転し㈱ゼムス内に設置された。所在地などは次のとおり。

香川県アミューズメント・オペレーター協会事務局＝高松市藤塚町三の八の十二、㈱ゼムス内、☎〇八七八（三三）八五五五。

特許・実用新案 出願公告・公開

（10月26日～11月15日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告/公開の日付、発明/考案の名称、出願人、公告/公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公開

十月三十日付＝「回胴式遊戯機の連続役物増加状態の音声表示装置」、東京パブコ㈱（大阪）、㈱エル・アイ・シー（同）、61・244383(請)、60・84989。

実用新案出願公告

十一月七日付＝「遊戯機械における跳ね上げ装置」、㈱ナムコ（東京）、61・38632、56・1993。

実用新案出願公開

十月三十一日付＝「回胴式遊戯機用連続役物表示装置」、東京パブコ㈱（大阪）、㈱エル・アイ・シー（同）、61・174993(請)、60・58995。「回胴式遊戯機」、同、61・174994(請)、60・59805。「多種目ゲーム内蔵式テレビゲーム機」、㈱ワット（大阪）、61・174997(請)、60・59524。

十一月六日付＝「スロットマシン」、㈱北電子（東京）、61・177692、60・61052。「疑似図形・画面表示式遊戯装置」、㈲サンワイズ、61・177695(請)、60・60928。「無線操縦走行玩具」、㈱ナムコ（東京）、61・177698、60・59655。

十一月十日付＝「スロットマシン」、㈱ユニバーサル（栃木）、61・180084、60・63157。「ビデオゲーム装置」、同、61・180088、60・63158。

ビデオ、CGなどを対象にした初の

映像ソフトフェア

ビデオゲーム賞、任天堂が受賞

コンピューター・グラフィックス（CG）などを対象にした日本初の映像ソフトのイベント「国際映像ソフトフェア86」が十月二十四日から六日間、大阪・東区の大阪城ホールで開かれた。

同フェアは情報伝達手段としての映像ソフトの占める役割が大きくなってきたことを背景に、通商産業省を中心に各省庁や機関、団体などが「国際映像ソフトフェア推進協議会」（山下勇会長・三井造船㈱）を発足、同協議会が主催し〝新たな映像文化の創造と映像ソフト産業の国際的展開〟を目的に開いたもの。これに日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）、余暇開発センターほか映画や放送、電子機器関係などの各種団体が後援した。

同フェアは①映像のソフトや機器を展示する見本市、②映像ソフトの作品を表彰する「映像ソフト大賞」、③映像ソフトに関するシンポジウム、④内外の映像フェアでの受賞作品を紹介する「映像ソフトショー」――の四部門構成で展開された。

見本市には家電メーカーや映画会社、ビデオ製作会社など四十三社が出展、立体映像システム（ビデオディスク）やさまざまな情報伝達機器などを紹介した。

「映像ソフト大賞」については、その受賞パーティーが同フェアの前夜祭として二十四日、同フェア会場に隣接したホテルニューオータニ大阪で開かれ、各界から選ばれた審査委員による審査結果の発表があった。これはビデオ、ビデオテックス、CGの各部門ごとに大賞（通産大臣賞）が選ばれたほか、特別賞も設けられ計四十四作品が入選。このうち特別賞に「ビデオゲーム賞」があり、任天堂㈱のファミコン用ソフト「スーパーマリオブラザース」が受賞した。

なお受賞式に先立ち、主催者側から同協議会の山下会長、田村元通商産業大臣（東京から同時通信映像で）らの挨拶があった。

上の写真は「国際映像ソフトフェア86」の映像作品受賞パーティーにて、円内は主催者団体の山下勇会長。下は同フェア展示会場のようす

新宿まつりにセガ社参加し

アウトラン大会

屋外での競技で健全性アピール

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では十月二十日、東京・新宿の新宿ステーションスクエア（駅前広場）にて、同社業務用TVゲーム機「アウトラン」のデモンストレーションを兼ねたゲーム大会「アウトラン・チャレンジカップ」を開催した。

この大会は、新宿区および地元商店街などが主催した「大新宿まつり」のひとつのイベントとして行なわれたもの。駅前広場の特設ステージに「アウトラン」（デラックスタイプ）二台を設置し、レーサーの渡辺光将氏、タレントの奥脇エリさんをゲストに、通りがかった多くの人の注目を集めて開かれた。

競技は無料、高得点方式で、正午から午後六時すぎまで、三十名ずつをひとつのグループとして五回行ない、それぞれ第一位－三位には同社「ダンシングロボ」、上位入賞者には「アウトラン・キーホルダー」、参加者全員に記念ライセンスが贈られた。参加者は、すでにゲーム場で同ゲーム機に慣れている人が多く、ゲームのゴールまで到達して高得点をあげる人もいた。

同社宣伝部ではこの試みについて「これだけの大きなゲーム大会は当社として初めての試みだったが、屋外で行なったということで、ふだんゲーム場に来ないような人にもTVゲームの楽しさ、健全性がアピールできた。今後も機会があれば、積極的に大会を開きたい」と語っていた。

“大新宿まつり”の一環としてセガ社が実施したTVゲーム大会「アウトラン・チャレンジカップ」のようす。レーサーやタレントも参加

論潮

賭博業者追放

富山県のAMオペレーター協会の副会長がギャンブル機による常習賭博容疑で逮捕されたという事件は、AM業界からすればどうしようもないほど深刻な問題をはらんでいる。そのひとつは、賭博機業者の面倒をなぜAM機業者が見なければならないか、ということである。

AM業界の一部では、ギャンブル機は日本には存在せず、ただ使い方によってギャンブル機になることがある、という間違った見解に固執している。そういう見解から導き出されるのは、ギャンブル機とAM機を同一に扱うことであり、当然ながらその論理でいけば、賭博機業者とAM業者はまったく同じグループに入ることになる。ギャンブル機というのは技術介入性がなく勝負ごとを主な遊技内容とするもの、と考えていいが、そういうものは本来賭博に使用されやすいものであり、賭博に使用されないよう厳重な注意が必要とされるものであろう。しかし賭博機とAM機の区別のできない人たちは、こうした注意すら怠たり、むしろギャンブル機を使用した賭博の横行を他人ごとのように放置しているのではないか。

これはギャンブル機を一台も扱わない健全なAM機業者にとって、迷惑以外のなにものでもない。ギャンブル機賭博が横行する中で、健全なAM機業者は肩身の狭い思いをしなくてはならないし、それらが摘発されるたびにあたかも同業者のように言われ、さらに辛い思いをしなくてはならないのである。もちろんこれは健全なAM機のオペレーターにとって、収益の低下という経済的損害ももたらすことになる。

他方、違法な賭博機業者は短期間に莫大な利益を得て（たぶん脱税もしているだろう）、摘発されなければいい、というわけである。こういう賭博機業者はしばしばAM機業者を装う。しかし、だまされてはならない。賭博機業者はAM業界を喰いものにするだけである。区別して追放する以外方法は見当らない。

ビデオゲーム・ミュージック

コナミ、テクモも

アルファレコードから次々発売

TVゲーム音楽が相次いでレコード化されており、アルファレコード㈱ではTVゲーム音楽専用のレーベル「GMO」で、第一弾の「ファミコン・ミュージック」以降、コナミ、カプコン、テクモなどのゲーム音楽レコードを現在第六弾まで発売（第四弾まで本紙既報）。さらに来年一月までにセガ社、タイトーのゲーム音楽のレコード化を予定している。

第五弾は「コナミ・ゲーム・ミュージックVOL2」で、業務用TVゲームの「ギャラクティックウォーリアーズ」「大列車強盗」や〝ファミコン〟ゲームの「グーニーズ」などをアレンジバージョンを含めて全十一曲収録し、九月十日（CDは同二十五日）に発売。

第六弾は「テクモ・ゲーム・ミュージック」で、「ソロモンの鍵」「アルゴスの戦士」「スターフォース」などテクモの代表的なゲーム機の音楽をアレンジバージョンを含めて全十三曲収録し、九月二十五日（CDは十月二十五日）に発売。

この後、十二月二十一日には「セガ・ゲーム・ミュージックVOL1」、来年の一月二十五日には「タイトー・ゲーム・ミュージック」を発売する予定。いずれもLP盤（二千二百円）、カセットテープ（同）、CD（二千八百円）の三種類ある。

LPレコード「コナミ・ゲームミュージックVOL2」（右）と「テクモ・ゲーム・ミュージック」のそれぞれのジャケット

社名変更

㈱ダイナ（旧・㈱ダイナ工業）＝大阪市北区梅田二の五の八、☎三四八－〇四〇一、飯田正道社長。

事務所移転

ビデオシステム㈱＝京都市中京区河原町二条上ル西側、圓堂ビル、☎（〇七五）二一一－〇二七七、古川晃司社長。

泉陽興業・専務取締役

三上弘道氏死去

三上　弘道氏

三上　弘道氏（みかみ・ひろみち＝泉陽興業㈱専務取締役）　十月二十二日午後〇時四十二分、心不全のため大阪・箕面市のガラシャ病院で死去、六十二歳。岡山県出身。自宅は大阪府箕面市桜ケ丘二丁目十の三十一。告別式は二十四日午後一時から大阪府吹田市桃山台五の九、千里会館で行なわれた。

三上氏は大正十二年十二月生まれ。朝日新聞大阪本社の社会部記者として入社後、同社企画部長、代表秘書役などを歴任。その後同社を退職し㈱大広大阪本部の副本部長を経て、昭和五十九年六月、泉陽興業に専務取締役として招かれた。

全国市街地ゲーム場

オペレーションの実態とオペレーターの意見

東京・西新宿

第34回

写真は「ワールドゲーム・ミヤコ」の店内1階フロアのようす。2階もある

東京・新宿は実にさまざまな顔を持った街だ。近代的な超高層ビルが立ち並ぶビジネス街である一方で、戦後の闇市の名残りをとどめている横丁があったり、日本一と言われる歓楽街があったりする。

その新宿はさらに、中央線の東口へ降りるか、西口へ降りるかで、また雰囲気を変える。今回は、歌舞伎町を中心にした大歓楽街が広がり、遊びの場として有名になっている東口と比べると、ビジネス街としてのイメージの方が強い西口周辺のゲーム場を紹介する。

新宿西口には現在、百㍍を超す超高層ビルが十一個も建ち並んでいる。二百十六㍍の新宿センタービルを筆頭にしたそれらの偉容は、初めて同地を訪れた人を一様に驚かすだろう。そして毎朝、ものすごい数のビジネスマンがビルの谷間へと吸い込まれていくようすも壮観だ。

また新宿西口は、カメラ街としても知られている。京王デパート西のビル街の一画に、ヨドバシカメラ、さくらや、ドイの大手三店が軒を並べており、激しい商戦をくり広げている。最近はカメラだけでなく、ビデオ、オーディオ機器や〝ファミコン〟まで、日本のハイテクノロジー製品を幅広く扱っており、ここでは外国からの旅行者が目につく。

新宿駅の北西には、線路に沿って昔なつかしい雰囲気の飲食街が残っているのも特徴的だ。焼き鳥横丁、思い出横丁と呼ばれる横丁に百軒以上の飲食店がひしめいており、焼き鳥やラーメンなど大衆的な飲食物を扱っていて、夕方にはビジネスマンでにぎわっている。

さて、この新宿西口には七軒のゲーム場がある。その分布は大きく二分しており、三軒は駅北西の青梅街道周辺（一軒は焼き鳥横丁内）にあり、四軒はカメラ街周辺にかたまっている。この形はここ数年まったく変わっておらず、オペレーションが安定したところ、といえるだろう。

これらゲーム場運営者が口を揃えて述べることは、新宿東口の歌舞伎町周辺のゲーム場とは違うということである。とくに客層の違いを強張しており、こちらの〝客筋がよい〟という。つまり、安心して遊べる店である、ということだろう。

また歌舞伎町周辺には賭博場の可能性が高い店が堂々と軒を連ねていたりするが（十月二日夜に三店が摘発されている）西口側にはない、と言う運営者も多かった。

写真上は「ワールドゲーム・ミヤコ」の外観。同店前の通りはいつも人通りが絶えない。右は同店の小野満副店長

「ワールドゲーム・ミヤコ」は新宿駅の北側の青梅街道に面しており、しかも東口方面への高架の通路へ向かう交差点にあるので、店の前は人通りが絶えない。運営者の㈱東京キャビオートは都内で十数軒のゲーム場を運営しているが、同社の店の中では八重洲地下に次いで、ここの売り上げがよいという。オペレーションの好調なゲーム場である。

同店はビルの一、二フロアを使用しており、一階はメダルゲーム機中心の運営、二階はTVゲーム機中心に並べている。二階への階段には〝ニュータイプビデオゲーム〟との電飾のアーチがかかっており、ひとめでTVゲームが二階にあることがわかる装飾となっている。店内は外光を多く取り入れているので明るく、内装では天井の装飾が目につく。外装は隣接するパチンコ店と比べると地味な印象もするが、ゲーム場としては大がかりで、また場所柄目立っている。

フロア面積は、一、二階ともそれぞれ約百三十二平方㍍。機械は一階にメダルゲーム機が二十二台（うちダービーなど大型機が三台）、テーブル型、コックピット型などのTVゲーム機が十三台、フリッパーが五台、アーケードゲーム機が二台、二階にはテーブル型中心のTVゲーム機が五十三台、アーケードゲーム機が一台で、全部で約百台。ゲーム料金は大半百円（一部二百円）、メダルは三百円で十枚。営業時間は午前十時から午前〇時。

同店の小野満副店長は客層について「同店の北には各種専門学校があるので、その学生と若いサラリーマンが中心です」と語る。小野氏は今年の八月まで東京キャビオートの六本木店におり、そこが新風営法で大打撃を受けて客が減っていたのに対し、同店では開店と同時に絶え間なく客が入ってくるので、場所による客の違いに今さらながら驚いているということだ。

運営については「常連客を大切にするよう接客に気を使っています。歌舞伎町のゲーム場とは違って、ゆっくり落ち着いてゲームを楽しめる雰囲気を守っていきたい」と語っており、接客にはとくに気を使っていた。

写真上は新宿西口最大の繁華街のカメラ街にある「新宿スポーツランド西口店」の店内のようす。下は同店の外観

写真は「新宿スポーツランド西口店」の山崎正行管理責任者

ビジネス街のゲーム場

「プレイマックス」は駅北西の表通りに面しているプリンスビルの一階にあるゲーム場。外装では垂れ下がった電飾が非常に美しい。入り口はガラス張りで中の様子がよくわかるので、気軽に入りやすいようだ。店内はワンフロアで広々としており、ずらりとテーブル型TVゲーム機が並んでいる。照明はやや暗めだが、これはゲーム画面が最高の状態で見えるよう考えた結果だそうで、天井の照明はすべて下半分が笠になった電球を使うなどの工夫が凝らされている。

フロア面積は約三百平方㍍。機械はテーブル型中心のTVゲーム機などが全部で約九十台。料金はすべて百円。営業時間は午前十時から午前〇時まで。運営は㈱TDSが行なっている。

客層について同店のマネージャー、百瀬辰雄氏は「サラリーマンが中心ですね。割合で見るとサラリーマンが五割、学生が二割、その他が三割といった感じです。新風営法施行前は学生が一番多かったのですが、高校生以下が減りました」と語る。客は開店してから、絶えることなく入ってくるという。

運営について同店ではとくに信条があり、メダルゲーム機は今後を含めて一台も入れないことにしているという。これについて百瀬氏は「ゲーム場は青少年の健全育成の場でもあり、射幸心をあおるメダルゲーム機は、好ましくない」と断言している。

また女性客が一人ででも安心して来店できる店作りを心掛けているとし、季節に応じた店内のデコレーションで楽しい雰囲気を盛り上げている。

もちろん機械の配列な

写真上は「プレイマックス」の店内で、落ち着いた雰囲気を持っている。下は同店の入り口付近のようす

焼き鳥横丁内の「プレイボックス」の外観

「プレイボックス」の2階店内。1階もある

健全なゲーム場の運営

どゲーム場運営の基本は欠かさず、一台ごとの売り上げをもとにバランスを考えて並べている。

「プレイボックス」は焼き鳥横丁内にある小規模なゲーム場で、その外観は八年前にオープンしたときのまま。〝インベーダー〟の掲示は今では古ぼけているが、この横丁には妙にマッチしている。しかし、これも今年の十二月には大改装する予定だという。

店内は一、二階に分かれていて、いずれも狭い空間だがミニアップライト型TVゲーム機などをうまく配置して、スペースの有効利用をよく考えている。ゲーム料五十円中心の低料金で運営しており、また駅から一番近いこともあって、他のゲーム場よりも制服姿の中、高校生が目立っていた。

フロア面積は一、二階ともそれぞれ約四十六平方㍍。機械は一階にテーブル型、ミニアップライト型TVゲーム機が十五台、コックピット型が三台、二階にはテーブル型、ミニアップライト型が十七台。料金は大半が五十円で、TV麻雀ゲームだけが百円。営業時間は午前十時から午後十時半まで。

同店の大久保清作店長は客層について「学生が中心です。近くの専門学校生や大学生もきますし、また他地域の中、高校生も多いですよ。新宿駅が各路線の乗り換え駅になっているので、学校帰りに一度ここで降りて、遊んで帰るようです」と語る。低料金については、周辺の大きな店に対抗するため一年前から行なっているが、売り上げは伸びた、という。

運営については「歌舞伎町周辺では、学生服姿で安心して入れるような店がないでしょう。ここは外からまる見えだし、狭いので、安心できるのでは、と思っている。そんな雰囲気を守っていきたい」としている。

ゲーム機メーカーに対しては、小規模店でも置ける小型のアップライト型ゲーム機などをもっと開発して欲しい、と語った。

次の三軒はカメラ街の中心部にあり、新宿西口では最も華やかな場所での営業となっている。

「新宿スポーツランド西口店」は二番通りに面しており、外側の大半がガラス張りとなっているため、日中は非常に明るく、また夜は店内の光が外に漏れてよく目立つゲーム場である。

運営者の㈱新宿サンパークは、新宿東口周辺にも三軒のゲーム場を運営している。それらゲーム場と同店を比べると客層など多くの点で違いがあるとし、たとえば東口の店は土、日曜がにぎわうのに対し、同店は日曜の売り上げが一週間のうちで最低で、とくに夜には数えるほどの客しか入らないという。

フロア面積は約二百六十四平方㍍。機械はテーブル型TVゲーム機が約六十五台、アップライト、コックピット型TVゲーム機が十五台、フリッパーが五台、メダルゲーム機が約十台（うち大型三台）など合計約百台で大半セガ社からのリース。料金は百円で、メダルは二百円で十枚。営業時間は午前十時から午前〇時。

客層について同店の管理責任者、山崎正行氏は「サラリーマンと学生が大半ですが、日曜などの休日には代々木、渋谷などの住宅街から小、中学生が遊びに来ます」と語る。運営については「東口と違ってこちら側では、機械にいたずらをされたりすることはありません。もちろん管理はしていますが、ことさらに客との接触は避け、いわば〝空気のような存在〟になっているのがよいようです」と語る。メダルゲーム機については、TVゲーム機の売り上げを補助するような存在として扱っているという。新風営法下での苦しい経営の話はよく聞いているそうだが、同店では売り上げはよくなっているとし、これはプレイヤーそれぞれのゲームに対する関心が高まっているため、と考えているようだ。

カメラ街にある「フロンティア」の店内

「フロンティア」の外観のようす

「ゲームスポット21」の外観

写真はカメラ街の中にある「ゲームスポット21」の店内のようす。今年の六月に内装を一新した。

データ（順不動）

ワールドゲーム・ミヤコ　新宿区西新宿7-1、☎361-3213、本社＝㈱東京キャピオート（☎404-3056） 1

プレイマックス　西新宿1-4-1、プリンスビル、☎342-3085、本社＝㈱TDS（☎753-7711） 2

プレイボックス　西新宿1-2-6、☎342-0881、本社＝㈲東横娯楽（☎044-411-6088） 3

新宿スポーツランド西口店　西新宿1-12-5、☎344-0748、本社＝㈱新宿サンパーク（☎352-5352） 4

ゲームスポット21　西新宿1-15-4、☎343-0010、本社＝千代田勧業建設㈱（☎369-0167） 5

フロンティアランド　西新宿1-15-3、☎342-9281、本社＝フロンティア産業㈱（☎371-3746） 6

ゲームプラザ・ジョイボックス　西新宿1-19-4、山本ビル地下、☎348-1616、直営＝㈱山菱産業 7

データの見方は、左から店名、所在地、電話番号、運営者（ゲーム機オペレーター）、そして地図上の位置を示す番号の順となっている。

全国市街地ゲーム場

東京・西新宿

青梅街道　新宿センタービル　ハルク　思い出横丁　焼き鳥横丁　バスターミナル　西口広場　東口　マイシティー　工学院大学　新宿ビル　安田生命ビル　小田急デパート　プラザ通り　二番街通り　一番通り　京王デパート　新宿駅　ヨドバシカメラ　中央通り　中央口　小田急エース　カメラのドイ　カメラのサクラヤ　国際通り　京王モール　甲州街道　都営地下鉄線　京王新線　京王線　小田急線

「ゲームスポット21」は、カメラ街の二番街通りに面しており、運営者の千代田勧業建設㈱は国分寺にもゲーム場を運営している。

今年の六月に外装のネオン、内装の壁、じゅうたんなどを全面的に改装したので、真新しく、清潔な感じの店になっている。またミニアップ型を多く採用するなど、店内の機械のレイアウトにも十分な変化を持たせている。

フロア面積は約二百二十一平方㍍。機械はテーブル型を中心にしたTVゲーム機が約七十五台、フリッパーが四台、メダルゲーム機が十七台（うち大型三台）など合計約百台で、大半はセガ社からのリース。料金は百円でメダルは三百円で十五枚。営業時間は午前十時から午前〇時まで。

客層について相原由夫店長は「十八歳未満の学生が多い。夜はサラリーマンが来る。中、高校生は渋谷、代々木方面からも集まってくる」と語る。

運営については、メダルの持ち出しに気を使っているというが、全体的に客質がよいので、東口周辺のゲーム場に比べるとずっと管理は楽だ、という。機械のレイアウトには相当努力しており、周辺のゲーム場の中では同店が一番ゆったり遊べる店になっていると自負していると語っていた。

「フロンティアランド」は「ゲームスポット21」の隣にあるゲーム場。電光点滅式の外装はよく目立ち、また内装では万国旗を天井にあしらったり、壁にはTVゲームのポスターを張りめぐらしたりして雰囲気を盛り上げている。

フロア面積は約二百平方㍍。機械はテーブル型TVゲーム機が約四十台、アップライト、コックピット型TVゲーム機が十一台、フリッパーが四台など。料金は百円。営業時間は午前十時から午前〇時まで。

同店の店長から詳しい話を聞くことはできなかったが、客層はカメラ街の他の二店と同様と思われる。また他の二店は機械の大半をセガ社からリースしており、また実際の運営でも協力しているのに対し、同店は独力で運営しているようだった。

「ゲームプラザ・ジョイボックス」はカメラ街周辺にあるが、他の三店とは少し離れており、甲州街道に面したビルの地下一階で営業している。

地下営業で入り口が狭く、設置条件は他店と比べて悪いが、料金をすべて五十円にしているため、常連の学生などでにぎわっているようだ。

フロア面積は約二百平方㍍。機械は大半がテーブル型TVゲーム機（コックピット型はない）で合計約六十五台。料金は五十円。営業時間は午前九時半から午前〇時まで。

女性従業員は客層について「サラリーマンや学生が中心ですが、ゲーム料金が五十円のためか若い人が多いようです。開店と同時に入ってきますよ」と語る。そして顔馴じみの客が多く、どの人がどのゲーム機で遊ぶのかまでわかっている場合も多いという。

運営については、やはり東口周辺のゲーム場に比べて安心して遊べる場所であることを強張し、遊びにくる人もゲームだけを楽しみにくるようなので、ほとんど気を使うことはない、という。小まめに画面を清掃したり、天井の電球が切れたらすぐ取り替えたりするぐらいと語っていた。

以上、新宿西口のゲーム場は紹介した七軒で、ここ数年間は安定した運営を続けているようだ。土地代が高いこともあり、これ以上新規には増えないだろう、というのも共通した意見だった。なお、上記以外に〝ラッキー8ライン〟などの看板を出した賭博場らしい店が数軒あった。

写真は甲州街道に面したビルの地下1階で営業している「ゲームプラザ・ジョイボックス」の店内のようす

隠された秘密を暴き出せ!!

カイロスの館

T.M.

君の行く手には何が起こるかわからない…!?

キャスト紹介

1 主人公 マック
2 大魔王 カイロス
3 カイロスの母親 バージョ
4 部下1 ウイーケン
5 カイロスの娘達 バージョ
6 カイロスの息子達 ドム
7 館の番人 ジーダン
8 部下2 ガブラッチョ
9 愛犬1号 タルボット

その他、強敵登場!!

ALPHA アルファ電子株式会社
●本　社／〒362 埼玉県上尾市愛宕3-2-15アルファビル☎0487(75)2412(代表)
●東京支社／〒113 東京都文京区湯島1-2-13 木田ビル5F ☎03(258)3471 TELEX.02226010ALPCO J

8号営業所での“カードシステム”の実験を開始

硬貨使わずオンライン カードでゲーム化して集中管理

セガ社が東京・神田の直営店「ハイテクランド」で

上の写真は「セガ・ゲームカード・システム」に使用する2種類のカード（左が500円、右が1,000円）。下は実験店に設置のカード自販機

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では、同社カードシステムによるゲーム場運営のテストを十月三十日から、同社直営ゲーム場「ハイテクランド・セガ神田」で開始し、話題を集めている。同社のカードシステムは〃セガ・ゲームカード・システム〃と呼ばれており、第24回アミューズメントマシンショーで同社小間から紹介されたもので、硬貨投入ではなくテレホンカードと同タイプの磁気カードをゲーム機に差し込むことによって、ゲームプレイを行なうというシステム。「ハイテクランド」では同システム用ゲーム機すべてをオンライン化し、中央ホストコンピューターで各種データを集中管理するという方式をとっており、現金管理の安全性とロケ運営の省力化を大きなメリットとしている。同システムはこれまでのゲーム場運営に対して根本的な変革を迫る画期的なものだが、業界では実際に導入するに当たってのメリット、デメリットについて検討しており、まだ模索中の段階であるだけに、セガ社のテストロケの成り行きが注目される。なおゲーム場へのカードシステム導入は五年前、㈱タイトーが業界で初めて京都のゲーム場で数ヵ月間実施したことがあるが、同社でも今回新カードシステムによる実験店を、セガ社に次いで十一月中旬開始している（追って詳報）。

カード2種、パンチ式 来春からの販売を予定

セガ社開発の〃セガ・ゲームカード・システム〃はカードを販売するカードベンダー、ゲーム機に取り付けるカードリーダー、これらをケーブルで結び中央で集中管理を行なうホストコンピューターで構成されており、プレイヤーはカードベンダーで買ったゲームカードを、カードリーダーに差し込むと、硬貨投入時と同様の状態になってゲームプレイができるというもの。

カードについてはテレホンカードと同じポリエステル製の磁気カードを使用し、大きさは八十五㍉×五十四㍉、厚さ〇・二一㍉で、カードリーダーに差し込むごとに使用回数がパンチされていくようになっている。一枚五百円と千円の二種類をカードベンダーで販売。

カードベンダーは千円紙幣と百円、五百円の硬貨を投入でき、いずれかのカードを選ぶボタンを押すと、下部から払い出される。

カードリーダーについては、同社の親会社であるコンピューターサービス㈱（CSK）開発の「テレパンチ」を使用している。これはパンチ孔式磁気カードリーダーで、小型軽量のもので、差し込まれたカードの磁気メモリーを読み取り、使用の度数を示すパンチ孔を開けて、三秒以内にカードを外へ送り出す。当然、変造や改ざんなどのイタズラに対する防止設計が施されている。パンチ式なので、カードリーダーに差し込まなくても、カード上のパンチを見ただけで使用の度合いがわかる。セガ社はこの「テレパンチ」をカードボックス化し、ゲーム機の外部への取り付け用として、またはあらかじめ内蔵したキャビネットの形で製造、販売することを計画している。

カードボックスは「スタンダードR/W（読み書き）端末機」と呼ばれ、カードR/Wユニット、システムコントロールユニット、データ通信ユニット、パワーサプライユニットが内蔵されており、集中管理を行なう時の端末機としての機能を備えている。大きさは幅百十四㍉、奥行き二百四十㍉、高さ二百十四㍉で、重さは五㌔グラム。下部にカード挿入口があり、上部にカードの残り度数（挿入するごとに減数）がデジタル表示される窓が付いている。内蔵されたキャビネットの場合は、操作部分の右下にカード挿入口、右側の見やすいところに残度数表示がある。

集中管理はカードベンダーと各ゲーム機のカードボックスを、ケーブルでホストコンピューターにつなぐ（有線）ことによって行なう。これはパーソナルコンピューターにより各種のデータを集計管理するもので、キーボード操作により、カードベンダーのカード販売状況や金額、各ゲーム機の時間別のプレイ状況、日、月ごとの集計表などがリアルタイムにTVモニター上に映し出されるとともに、プリンターを接続すればそれらデータがプリントアウトされるようになっている。ただしこのホストコンピューターでの制御に限界があり、カードベンダーは最高六台、ゲーム機は最高百五十台までの管理が可能となっている。

同社の小形武徳販売事業本部長によると、同社ロケーションに順次、カードシステムを採り入れていくとともに、「来年三月頃からカードシステムの販売を開始する予定で、カードボックス百台とカードベンダー二台、ホストコンピューター一台をセットにして、システムおよびデータ類のソフト構築も含めて、価格は千二百万円から千三百万円になる見込み」としている。

なおカードシステムの導入については、全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（AOU）の中西昭雄会長が警察庁保安部防犯課に陳情を行ない、六月二十日付で同システムを利用したゲーム機の取り扱いについて回答を得ている。それによるとカードシステムを採用できる機種は、新風営法施行規則第三条第二号および第四号に規定するものに限るとされている。従ってスロットマシン、ルーレット台、フリッパーには使えず、それ以外のアーケードゲーム機のみに限られる。

これはTVゲーム機が中心となることから警察庁では「カード式テレビゲーム機等」と呼んでいる。そして一定の機能と営業方法を満たしている場合に限り、営業して差し支えないとされ、その主な内容は次のとおりとなっている。

①カード一枚に記憶される金額情報は千円以下とし、この記憶金額と引き換えに発行するものであること。②原則としてプレイ一回ごとにカードをゲーム機に挿入し、ゲーム終了ごとに、相当する金額情報を減じてカードに記憶させるものであること。③カードはカードを発行した営業所（チェーン店を含む）においてのみ使えるものであること。④ゲームの結果獲得した得点等をカードに記憶させるものでないこと。⑤カードの偽造を防止し、偽造カードによるプレイを防止する配慮が十分なされていること。⑥採用したカードシステムの機能および使い方を客に周知させること。⑦客同士がカードを売買しないように指導すること。⑧ゲーム機を改造し、ゲームの結果獲得した得点などを直接に、あるいは金額情報に変えて、カードに記憶できるようなものにしないこと。⑨〃カード式テレビゲーム機等〃を営業所に設置しようとする場合は、事前に営業所を管轄する警察署長に届け出ること。

ゲーム機にカードを挿入しているようす。上はカードリーダーを内蔵したキャビネット、下は外部据え付けタイプ

上の写真はカードシステム実験店「ハイテクランド」の入口付近、のぼりを立ててアピール。下の写真は同店1階フロアのようす

TVゲーム51台に使用 プレイヤーは一応評価

カードシステムの実験を開始した「ハイテクランド」は、一階と二階の二フロアでの運営だが、同システムは**一階フロアのみ**で採用し、二階は硬貨作動式による従来の運営方法となっている。両フロアは合わせて約二百八十平方㍍の面積がある。

一階はTVゲーム機のみで、テーブル型と同社シティタイプが四十一台、コックピット型が十台の計五十一台をカードシステムで運営し、カードベンダーを二台設置している。二階はTVゲーム機を中心にフリッパー数台など計五十台を設置し、ゲーム料金は一回百円（機種によっては二百円）での運営となっている。

同店で使用しているカードは一枚五百円と千円の二種で、五百円カードには同社TVゲーム機「ファンタジーゾーン」、千円カードには「スペースハリアー」のそれぞれのイラストが描かれており、同社ではカードのイラストは次々と新しいものに変えていく、としている。

カードの度数は五百円で12、千円で24を設定しており、テーブル型、シティタイプ、コックピットはそれぞれ一回で2度数が減り、同社「アウトラン」などムービングタイプのものは一回4度数がパンチされるようになっている。つまり2度数が減るゲーム機は一回約八十三円、4度数のものは一回約百六十七円のゲーム料金となる。この一回のゲームに必要な度数はいろいろに切り換える（一回にパンチする穴の数を変える）ことができるようになっている。これは同社が、同システムを販売した場合に、オペレーターがゲーム料金を自由に設定できるように配慮したことによるもので、このため五百円で5度数ではなく数多い度数を設定したとのこと。つまり販売カードの度数はあらかじめ決められており、この度数は変えることはできないが、カードリーダー部分で使用度数を調節することになる。なおパンチは2度数のゲームは二つ飛びに、4度数は四つ飛びに穴が開くようになっている。

カードを挿入すると使用度数分だけ減り、TVゲームのクレジット表示が一つ上がる（二人用の場合は二回挿入し、クレジットを二つ上げる）。あとはこれまでどおりのプレイ方法でゲームを楽しむことができる。残りの度数がゼロになるとそのカードは終了。なお例えば2度数しか残っていないカードを、一回4度数のゲーム機に使うと、カード返却時にデジタル表示が点滅して不足を知らせるので、新しいカードを入れると不足の2度数が差し引かれて、ゲームプレイが可能な状態となる。同店では一回の必要度数をキャビネットに大きく表示してある。ホストコンピューターは二階にある事務所に設置されている。

「ハイテクランド」の2階にある事務所で、同店1階に導入したカードシステムのオンライン化により、ホストコンピューターで各種のデータをチェックし、プリントアウトしているところ

同社ではカードシステ**ム導入後二週間の状況**について「プレイヤーの新システムに対する戸惑いはほとんど見られない。店内にはカードシステムについての説明文も大きく掲示、スムーズに運んでいる。一階部分の売り上げが、前月比で約二五%アップしており、さらにその波及効果があるのか二階フロアの売り上げも同様にアップした。来店客はまずカードを買ってゲームをするが、百円玉が二、三個あってカードを買えない場合、これを二階で使っていくようだ。なお二種類のカードの販売状況は、五百円カードと千円カードが三対一の割合いで売れており、五百円カードのほうが多く出ている」としている。

また同社では十一月四日から五日間、プレイヤーに対しカードでゲームを行なうことについてのアンケート調査を実施したところ、「使いやすい」と回答した者が六一%、「なじまない」「よくない」と答えたのが六%、そして「どちらとも言えない」とした者が三三%という結果が出たそうで、プレイヤーにはカードシステムの導入は、一定の評価を得ているようだ。

同社は「カードシステムの実施はアミューズメント業界の活性化、ロケーション運営の合理化、お客さまへのサービス向上を図るという目的を設定しており、これが達成できそうなら、カードシステムによる運営店を順次展開していく。この展開は導入していないゲーム場との差別化にもなる」としており、今後のカードシステムの展開が注目される。

「セガ・ゲームカード・システム」のシステム構成図概要

明るいゲーム場をめざす

CANDY　エス・エヌ・ケイ直営「キャンディ」オープン

㈱エス・エヌ・ケイ（本社大阪、川崎英吉社長）では十月二十五日、大阪・旭区の千林に新規のゲーム場「キャンディ」をオープンした。同店の内、外装はTVゲーム機キャビネットを含めて白色に統一されており、またゲーム機の配置や照明などに工夫が凝らされていて、非常に明るい印象を与えるゲーム場となっている。これは同社が、従来、暗いイメージのあったゲーム場の印象を払しょくする、との考えで同店を企画したため。同社はこれ以外にすでに三店舗のゲーム場を運営しているが、順次、この「キャンディ」店スタイルに変えていくという。

この「キャンディ」は京阪本線の千林駅から徒歩数分のところにある千林公園の南向かいに面している。千林駅周辺には千林商店街、今一商店街などのアーケードやショッピングセンター（SC）が集中しており、終日買い物客などでにぎわっている。また近くに大阪工業大学があり、学生の通学路ともなっている。従って、ゲーム場の利用者も多く、周辺にすでに五、六店のゲーム場があるが、過当競争のためかゲーム料金は大半が五十円となっている。

写真上下は「キャンディ」の店内で、白色に統一されている

同店の設置について、同社営業部の菊地武彦次長は「今まで、ゲーム場は暗いイメージだったと思うんですが、これからの店は、誰でも気軽に入っていけるような明るい店でなければいけない、との当社の考えで、今年の春ごろから新店舗を計画していました」と語る。そして千林が候補地としてあがった。ここはすでにゲーム料金が五十円に下がっている激戦区だが、同社は低料金化で競争するのではなく、百円で遊んでも十分納得できる、付加価値のあるゲーム場を作るということで、メーカーとしての姿勢を示そうと考えた、という。

店作りについて菊地次長は「とにかく明るいイメージにすることを第一に考えました。色を白に統一したのもそのためです。照明はすべて間接照明にしています。ゲーム機の画面が反射で光ってしまっては何にもならないからです。それとゲーム機の配置にゆとりを持たしているのも特徴です」と語る。

キャビネットを白で統一　照明はすべて間接照明で

具体的な店の特徴は、主に次の点が挙げられる。まず外観は白塗りの壁で、店名などをネオンで大きく掲げている。入り口はガラス扉で、また扉の左右もガラス張りにして、外から内部がよく見える開放的な作りになっている。

内装では、天井と壁が白色に統一されているのが目につく。またフリッパー、コックピット、アップライト型TVゲーム機の一部を除いて、ゲーム機のキャビネットが白色なのも、非常に明るい印象を与えている。

写真は「キャンディ」の外観のようす

この白色のキャビネットは同社が新開発したもので、テーブル型とミニアップライト型がある。ミニアップライト型は下にオプショナル台を加えることによって高くすることができるので、同店でもレイアウトに変化を持たせるため高低とりまぜて使い分けている。

照明はすべて間接照明になっている。天井の蛍光灯は、とくにゲーム機の画面に影響を与えるため、気を使った構造で設置されている。また店内を明るくするため壁にも電球の照明が並んでいるが、すべて笠がついており、しかも壁の方へ向いている。

床は板張りで、茶色に塗られており、体育館かダンススタジオのような雰囲気に仕上がっている。

フロア面積は約百六十五平方メートルで、ゲーム機は同社製キャビネットのテーブル型TVゲーム機が二十台、ミニアップ、アップライト型が十八台、これ以外に他社キャビネットのアップライト型TVゲーム機が一台、コックピット型が三台、フリッパーが二台。またアーケードゲーム機のエアーホッケーが一台で、ゲーム機の合計台数は四十五台である。

機械の配置は入口付近にコックピット型やフリッパーを集め、テーブル型TVゲーム機とエアーホッケーを中心に、壁ぎわにミニアップ、アップライト型を並べている。エアーホッケーゲームの周囲は広々としている。

同店の客層や運営状況について、同社従業員の橋口トモエ氏は「客層は高校生以上が中心です。中学生は少なく、近くの五十円の店に集まっているのかもしれません。ここに来る人はみんなおとなしくて、マナーもよく、とくに気を使うことはありません。店がこれだけきれいなのでゴミも捨てづらいようで、みんなゴミ箱に入れてくれます」と語る。まだオープンしてから間がなく、客数が少ないのが唯一の悩みだが、明るく健全な店のイメージを守り続けていきたい、と語っていた。

同社では、同店に続いて東花園店を今月十五日に、尼崎店を十二月初旬に「キャンディ」店として改装再オープンする予定で、今後は同形式の店を増やしていきたい、としている。

ニューヨーク市当局容認で米国は

クレーンブーム再燃か

これまでのギャンブル機扱いから少し緩和され

米国ニューヨーク市の生活経済局が九月二十六日付で、クレーンゲーム機の一種を連邦法で禁止しているギャンブル機ではない"技術介入性のあるゲーム機"として承認したことから、これまで取扱いが不明なため市場が形成されなかったクレーンゲーム機市場がにわかにクローズアップされることになり、大きな話題となっている。

ニューヨーク市当局に承認されたクレーン機は、スペインのセガサ社（本社マドリッド）製のソニック「スキル・クレーン」で、米国ではUAIニュージャージ社（フェインブラット社長）が輸入販売しようと、ニューヨーク市当局にかけ合っていたもの。

米国では、遊技の結果景品を提供するクレーン機は連邦法の「ギャンブリング・デバイシズ・アクト（賭博機器取締法）一九六二」に基づき、一般的にはギャンブル機と見なされ、オペレートされていない。ただこの法律では「クレーンゲーム機はギャンブル機」と明記されていないことから、各地の裁判所、行政当局の判断によってその運営の当否がゆだねられていて、今まではその大半がクレーン機に対して否定的な見解を示していたわけである。ところが今回、ニューヨーク市が「スキル・クレーン」をアーケードゲーム機として承認したことから、クレーン機は機種によってはギャンブル機ではない、というひとつの判断が示されたことになったというわけである。

そもそも米国でのクレーン機は、一九二〇年代後半に発達し、五〇年代には最も盛んになったが、悪質な営業が目立つことになり、一転して廃れてしまった。つまり、磁石や重しを使って景品を把めないようにしたり、とんでもない営業が相次ぎ、クレーン機を禁止する動きが各地で活発化し、その上さらに「賭博機器取締法」（一九六二年）の施行でクレーン機はギャンブル機と一般に見なされるようになり、急激に廃れていった、という歴史的経緯がある。

米国ではスロットマシン、ルーレットなど偶然性に基づく遊技機で、金品など財物提供に結びつきやすいものは、すべて賭博機器として全面的に製造、販売、営業することなどを禁止しており、わずかにネバダ州、アトランチックシチー市などの合法的カジノに関して例外的扱いを認めている。クレーン機はそもそも遊技の結果景品を提供するという財物性が強いため、技術介入の有無とは関係なく、一般的にギャンブル機と同じ扱いになっていた、ということになる。

今回ニューヨーク市当局が、ギャンブル機でないスキル（技術介入性のある）ゲーム機と認めたことで、これまでの判断に変化が出てきたわけだ。このため米国ではにわかにクレーンゲーム機市場が出来上がり、ひとつのブームともなっている。しかしギャンブル性が完全に否定されたわけでは決してない。

米国AMOAが

NCMI吸収へ

全米オペレーター協会として統一

米国のAMOA（アミューズメント＆ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、本部シカゴ）は十月二十二日付で、もうひとつの全米オペレーター協会であるNCMI（ナショナル・コインマシン・インスティチュート、本部フィラデルフィア）を吸収合併する、と発表した。

これは正式にはAMOAエキスポ86の期間中に手続きが行なわれることになっているもの。すでに今年の夏、両協会の間で吸収合併について基本的合意に達しており、十一月六日からのAMOAの催しを機に正式手続きを終える、としている。吸収合併によりNCMIは解散し、元のNCMIの会員からAMOAの役員として二名加えられることになっている。

NCMIは八二年に大手オペレーター（六十台以上の営業者）によって結成され、約百社の会員を擁している。同協会はジュークボックスや自動販売機など幅広くオペレーターの抱える諸問題に対応してきた、と言われている。一方、AMOAは全米オペレーター団体として、現在約千五百社のオペレーターとその関連業者を会員に擁しており、AMOAエキスポをはじめ伝統的な催しを開いたり、全米規模で問題解決を図るための諸活動を活発に展開してきている。

今回のNCMI吸収により、AMOAの組織力は一段と強化されることは確実であり、さまざまな意味でめでたい合併だと言える。

話題のマシン

タイミング合わせのプライズ機
登って実を取る
こまや製作所の「リンゴの木」

プライズゲーム機「リンゴの木」が、㈲こまや製作所（本社神戸市、田中弘社長）から十月上旬発売となった。

これは盤面にリンゴの木が描かれ、幹と枝はランプを並べて表現。各所に赤と青、虫食いのリンゴが数個ずつあり、プレイヤーはランプを進めてリンゴを取っていく。

ランプはボタンを一回押すごとに一コマずつ進み、分岐点で進む方向の矢印がそれぞれ交互に点灯、進みたい方向の矢印点灯時にタイミングよくボタンを押して進む。赤リンゴ三個取ると景品払い出し、青リンゴ三個で再ゲーム。虫食いリンゴ三個かタイムオーバー（デジタル表示）でゲーム終了。定価三十二万円。

リンゴの木

バリーフリッパー「ブラックベルト」
空手の動き採用
セガ社からＴＶゲーム「ギガス」基板も

米国バリー・ミッドウエー社製フリッパー「ブラックベルト」が十月中旬に、またブロックゲームをアレンジしたTVゲーム機「ギガス」が十月二十七日に、いずれも㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から発売となった。

まずフリッパー「ブラックベルト」は空手をテーマにしたもので、機種名は黒帯の意味。プレイフィールド上部にボールが通過する高架チューブが円形に設けられ、空手の動きを表現し、また下部のフリッパーでボールを弾くのはカラテチョップに見立てている。

得点はバックパネルに表示されるほか、プレイフィールド下部にも一定条件で表示され、これはボールアウト時に加算される。左右のドロップターゲットを落としていき、点灯する文字KARATEの各ランプを完成すると、得点倍率が上がる。エキストラボールやスペシャルボールのチャンスもある。終了後フリッパーボタンでプレイヤーのイニシャルが入力できるほか、これまでの四人のハイスコア表示などの表示が切り替えできる。OP価格四十八万円。

ブラックベルト

次にTVゲーム機「ギガス」だが、これは異次元の支配者〝ゴールドギガス〟を、移動砲台〝ダブルデッカー〟が撃破していくという設定のもので、内容は基本的にはブロックゲーム。ダイヤルスイッチを回転してダブルデッカーを左右へ移動し、一度発射した弾が画面上部の敵ブロックを破壊しながら、弾かれて戻ってくるのを受けとめ、弾き返していくもの。途中で怪獣のような敵も現われ、これに触れるとアウト。固定画面で、ブロックを全部破壊すると一ステージ終了。全部で三十二ステージある。

ギガス

ブロックに隠されたアイテムを取ると、①ボール速度が落ちる、②レーザー発射ができる、③前または左右両側に味方が付き防御役を務める、④他のステージへワープする——などの変化が起こる。持ち数がなくなればゲーム終了。操作盤付き基板キット販売のみでOP価格九万二千円。

実車採用の乗物
信水の定置型「白バイモンキー」

実物のオートバイを使った定置型乗物機「白バイモンキー」が、信水貿易㈱（本社東京、森川寿社長）から十一月中旬発売となった。

同機はホンダ〝モンキー〟を使用。タイヤが電動ローラーにより回転し、本体が左右に傾く。サイレン、エンジン音付き。二人乗りで定価七十八万円。前のミラースクリーンはオプションで十四万八千円。

白バイモンキー

ボール群に潜る
タスコから遊具「マリーンランド」

ボールプールのエアーアクション遊具「マリーンランド」が、タスコ㈱（本社東京、上原義和社長）から十月上旬発売となった。

これは無数のカラーボール（一万五千個）の中で遊ぶもので、四角の柱にイルカ、プール中央にクジラを配したデザインになっている。プールは深さ五十㌢で、ボールの中に潜ることができるのが大きな特徴。大きさは幅、奥行きとも四・五㍍の正方形で、高さは二・五㍍。キャラクターの表情がコミカル。定員十人で定価二百六十万円。

マリーンランド

話題のマシン

実際の戦闘機に搭載の機能を採用
遠方の敵も撃破
辰巳電子から「ロック・オン」２タイプで

戦闘機による空中戦をテーマとしたTVゲーム機「ロック・オン」が、辰巳電子工業㈱（本社奈良県橿原市、辰巳嘉宏社長）から十一月中旬発売となった。

これはコックピット型とアップライト型の二種類のキャビネットがあり、画面は戦闘機の操縦席から見たものになっており、敵機を撃破するためのいろいろな機能が装備されている。画面は３Ｄ効果があり、敵機や地上風景が中央部から急速に拡大しながら迫ってくる。操作は操縦桿を両手で握り、操縦桿に付いている二つの発射ボタンのほか、スピードダウンのペダルを駆使する。

同機の最大の特徴は、レーダーがまだ見えない敵機も捕えることができ、さらにこれを撃破できること。レーダーで捕えた敵機は画面右下に表示され、ミサイルを発射すると命中するまでの時間メーターも表示される。通常の発射は照準を合わせて行なう。またペダルを踏むと空中に静止する寸前まで速度ダウン（ホバーリング）して、動きの激しい敵機や地上物の攻撃に有利。ただしオーバーヒート（温度計表示）すると使えなくなる。このほか高度計、傾きの度合スケール、方位スケールなども付いている。空中トンネルに入ると一ステージ終了、全部で二十ステージが展開。分岐点でのコース選択場面もある。三機撃破されるとゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加。オペレーター価格でコックピット型七十七万五千円、アップライト型六十九万五千円。

ロック・オン（コックピットタイプ）

ロック・オン（アップライトタイプ）

演出効果のあるクレーン機
ヘリが回転飛行
トーゴから「シティーヘリポート」

クレーン機「シティーヘリポート」が、㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から十一月中旬発売となった。

同機はボックス内中央部に〝自由の女神〟が立っており、その周りをクレーン付きのヘリコプターが回るもので、バックにはマンハッタンの夜景の写真パネルがあり、景品を並べたテーブルの周囲にイルミネーションが流れるなど、演出効果のあるクレーン機。

硬貨投入でヘリコプターのプロペラが回転、レバーを前へ倒すとヘリコプターが回り始め、手前へ倒すと停止し、クレーンが下がり景品をつかむと景品受け口まで運んで落とされ、下部から払い出される。五十円で一回、百円で三回の２ウェイとなっている。定価五十五万円。

シティーヘリポート

楽しめる操作類
真砂から定置型「二階バス」

デラックスなバスを採用した定置型乗物機「二階バス」が、真砂工業㈱（本社東京、真砂幸男社長）から十月上旬発売となった。

これは二階建てバスを採用し、カラフルなボディー（ＦＲＰ製）に大きな窓（樹脂ガラス）があるのが特徴。乗降口に三段のステップを設け、二階バスの感じを出している。運転席にハンドル、シフトレバーのほかウインカーランプスイッチ、「止まります」と表示するスイッチなどが付いており、遊べるようになっている。動きはローリングとピッチング。作動時間九十秒。作動中乗客がメロディー（全八曲）を選択でき、チャイムも鳴る。大人二人、子ども二人の四人乗り。ボディーのイラストが星と虹の二種類あり、定価七十二万円。

二階バス

変化する走行音
ホープの乗物「チビッコタクシー」

バッテリーカー「チビッコタクシー」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から十月中旬に発売となった。

同機は〝ミニクーパー〟をタクシーにしたコンパクトな設計のもの。走行中にはアクセルに応じてスピード音が変わるほか、停止中には静かなエンジン音が出て、レバーによりホーンも鳴る。二人乗りで定価四十二万円。

チビッコタクシー

順行と逆行（Q）

連載小説〈69〉

朝日のごとく爽やかに

和佐　健吉

ただ何となく、そういう予感とか気配を感じてはいたが、非常にリッチな佐藤さんを目のあたりにすると、流石に阿利子は混乱をきたしてしまった。

船室の方へ降りて行くと下手なホテルの部屋よりもずっとましな感じである。

十号ぐらいのものではあるがピカソとミロの絵がかけてある。

多分復製ではないのだろうなとその場の雰囲気に圧倒されてしまい、阿利子は近くに寄ってその絵を仔細に確かめる気力すら失ってしまっていた。

阿利子が外国映画で見た世界、所詮自分とは一生無縁なものであるともっていた世界がここには現実としてあった。

しっかり磨きこまれた床、がっちりとした堅固な皮製の椅子、年をとると軟らかな椅子よりも固い椅子の方が身体には楽で、貴方のような若い人には不向きかもしれないと佐藤さんは言ってた。

しかし長時間座っているぶんには若くたって固い椅子の方が楽なんだ。

固いのに座った時には非常にデリケートなところまで身体にフィットするような椅子である。

テーブルの天板が部厚いのも佐藤さんの好みであろうか、修道院のテーブルのように何の飾りもない素朴なものであるのだが充分に気品はある。

男の人が温めたカップをテーブルにそっと置いた。

「どちらにいたしましようか」

「ぼくは紅茶にブランデー」

「阿利子さんは若いから珈琲がいいのではないですか」

「はい、では珈琲を頂きます」

どうやら舟には給士の人まで乗っているようである。

静かに珈琲を飲みながら、はじめて横の丸窓に気がついた。

舟はもう走っていた。何の動揺もないので分らなかったのだ。

一体どういう仕組でこの舟は走っているのだろうと阿利子は感心している。

そのうち、また、さっきの男の人がクッキーやケーキをテーブルに置いていった。

芳香があたりを充たす。

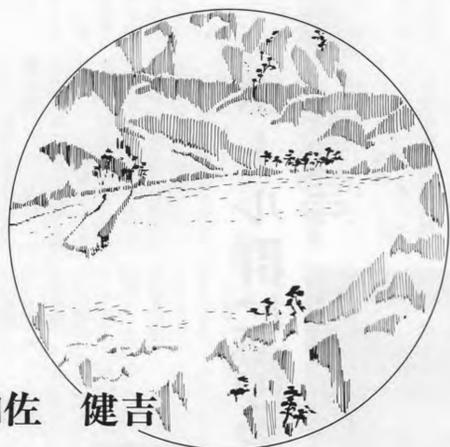
「どうぞ」

と佐藤さんが言う。

ケーキをひとつ平らげないうちに、舟が可成急にカーブした。

「例のあの小さな川のような入江に入るところです」

舟はあまり速度を落さずにスラロームのような感じで川のような入江を奥へ奥へと進んで行く。

丸窓の外では緑が滴るようである。

緑のアーチを潜っているような感じで舟は走り続けているとおもううちに急に丸窓の外が明るくなった。

視界が開けてまた海に出た。

白い砂浜から白いペンキを塗った瀟洒な桟橋が突き出ていた。

音もなく舟は桟橋に着く。

「今日はとばしてしまったね」

「やはり美しいお客さんがいらっしゃいますとつい張り切ってしまうんですね」

操舵手と佐藤さんは両方とも御機嫌の様子である。

桟橋から砂浜に降り立ってみると、ここは何とも奇妙な海である。

今、舟が入ってきた川のような入江に切れ口があるだけで、後は四方とも高い岩に囲まれている。

三百米四方のビルというのは聞いたこともないのだが、岩の中に三百米四方のビルを刳り貫いたような井戸がこの海である。

あまり強い風は渡ってこないようで微風が吹いている。

一辺が三百米もあるから、周囲からの圧迫感もない。

圧迫感よりも、川のような入江を通ってきた後では広広とした解放感のほうが強い。

「まあ、一度小屋に行ってみましょう」

と佐藤さんがいう。

気がつくと五十米ぐらいの奥行がある白い砂浜が三百米続いていることになるのだが砂浜の向うの端に、これも白いペンキ塗りの西海岸風の小屋があった。

桟橋からみると、ちょこんとした小さなものであったのに近づくと結構な大きさである。

「やあ、もういらっしゃったんですか」

と品のいい老夫婦が出迎えてくれた。

海に面した小屋の砂浜の奥のコーナーにも小屋が望め、老夫婦はどうやらそこに住んでこの小屋のお守りをしているようだ。

「今日はとばしたからね」

こんなんだったら水着を持ってきたらよかったと阿利子はおもう一方、でも衆人環視の中で一人だけ水着になるだけの勇気はないのだから持ってこなくてよかったんだわともおもう。

小屋の広い窓から海を見ても海はいいし、小屋の外でヴェランダの椅子から海を見ていても見飽きるということはなかった。

魚が泳いでいるのがよく分るぐらい、海の底の砂は白かった。

「うん、弁当をもってきてるから、お茶だけ用意して貰えば結構だよ」

と佐藤さんが言っている。

「では、せめて漬物だけでも召しあがって下さい」

「うんうん、Aさん夫婦の漬物は世界一だからね」

「お茶だけとおっしゃらずに、味噌汁ぐらいは作らせて頂かないと」

と奥さんも言う。

「ここの手づくりの八丁味噌は何とも言えないからね」

「今日は豆腐もつくりましたけど」

「八丁味噌に手づくりの固い豆腐をいれたもの頂きましょう。頂きますよ。本当はそれを楽しみにしてここまで来たのですから」

「では、ちょっと待ってて下さい」

と奥さんは玉露を入れて出て行った。

「佐藤さんは魔法の打出の小槌でも持っていらっしゃるみたい」

「いえいえ、そんなとんでもないものは持っていませんよ」

「でも、うちの会社の社長さんでさへ、こういう風にはゆかないのでしょうに」

DECEMBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	アルカノイド（タイトー） Arkanoido (Taito)	7.65
2	2	奇々怪界（タイトー） Kiki-Kaikai** (Taito)	7.19
❸	–	怒号層圏（エス・エヌ・ケイ） Dogosoken (SNK)	7.08
❹	–	ラストミッション（データイースト） Last Mission (Data East)	6.40
5	4	バブルボブル（タイトー） Bubble Bobble (Taito)	6.35
6	5	熱血硬派くにおくん（テクノス／タイトー） Renegade (Technos/Taito)	6.20
❼	8	メジャーリーグ（セガ社） Major League (Sega)	5.86
8	7	ダブルエックス・ミッション（ユーピーエル） XX Mission (UPL)	5.86
9	9	スラップファイト（タイトー） Slap Fight [Alcon] (Taito)	5.82
10	6	シティラブ（日本物産） City Love* (Nichibutsu)	5.75
⓫	12	ロードランナー・帝国からの脱出（アイレム） Lode Runner For Two (Irem)	5.67
12	3	特殊部隊ジャッカル（コナミ） Jackal [Top Gunner] (Konami)	5.63
13	11	源平討魔伝（ナムコ） Genpei-Touma-Den** (Namco)	5.56
14	14	スーパーオセロ（フジワラ） Super Othello (Fujiwara)	5.50
⓯	16	ビック・イベントゴルフ（タイトー） Big Event Golf (Taito)	5.38
16	13	ハレーズ・コメット（タイトー） Halley's Comet (Taito)	5.09
⓱	19	クリスタルギャル（日本物産） Crystal Gal* (Nichibutsu)	5.08
⓲	25	グラディウス（コナミ） Gradius [Nemesis] (Konami)	5.00
19	18	サラマンダ（コナミ） Salamander [Life Force] (Konami)	5.00
⓴	38	スターフォース（テクモ） Star Forse (Tecmo)	5.00
21	10	お雀子クラブ（ビデオシステム） Ojanko Club* (Video System)	4.94
22	17	ラッシュ& クラッシュ（カプコン） Rush & Crash (Capcom)	4.92
23	15	怒（いかり）（エス・エヌ・ケイ） IKARI (SNK)	4.89
24	21	リアル麻雀　牌牌（アルバ） Real Mahjong* (Alba)	4.88
㉕	–	名人戦（エス・エヌ・ケイ） Meijin Sen* (SNK)	4.88

* The Traditional Japanese Games　　** Unnamed Games in English

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	アウトラン（デラックスタイプ）（セガ社） Out Run (Deluxe Type) (Sega)	9.56
❷	8	スペースハリアー（ローリングタイプ）（セガ社） Space Harrier (Rolling Type) (Sega)	7.10
❸	15	ＴＸ－１　Ｖ８（辰巳電子） TX-1 V8 (Tatsumi)	7.00
4	2	ハングオン（ライドオンタイプ）（セガ社） Hang-On (Ride On Type) (Sega)	6.58
5	4	スーパースプリント（ナムコ） Super Sprint (Namco)	6.33
6	6	ハングオン（シットダウンタイプ）（セガ社） Hang-On (Sit Down Type) (Sega)	5.75
7	3	エンデューロレーサー（シットダウンタイプ）（セガ社） Enduro Racer (Sit Down Type) (Sega)	5.67
❽	9	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.43
❾	–	スターウォーズ（アタリ） Star Wars (Atari)	5.40
10	9	エンデューロレーサー（ウイリータイプ）（セガ社） Enduro Racer (Wheelie Type) (Sega)	5.38
11	5	スペースハリアー（シットダウンタイプ）（セガ社） Space Harrier (Sit Down Type) (Sega)	5.33
12	12	サンダーセプター（ナムコ） Thunder Ceptor (Namco)	5.25
13	7	バギーボーイ（辰巳電子） Buggy Boy (Tatsumi)	5.14
⓮	16	スーパーデットヒート（タイトー） Super Dead Heat (Taito)	5.00
15	11	ＴＸ－１（辰巳電子） TX-1 (Tatsumi)	4.88

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ハリウッドヒート（プリミア） Hollywood Heat (Premier)	6.40
2	2	ハイスピード（ウィリアムズ） High Speed (Williams)	6.27
3	3	グランドリザード（ウィリアムズ） Grand Lizard (Williams)	5.71
❹	5	ブラックピラミッド（バリー） Black Pyramid (Bally)	5.00
5	4	レィブン（プリミア） Raven (Premier)	4.75

調査ご協力店

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ジョイランド河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー； Ｊ&Ｂ（東京・神田）、ＵＦＯ（東京・鶯谷）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）、カーニバルプラザ(東京・新宿）＝㈱セガ・エンタープライゼス； プレイシティキャロット新橋店（東京・新橋）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ； アメニティパーク・リノ戎橋店（大阪・戎橋）＝㈱アポロ； ゲームコーナー・プルプル（北海道・札幌）＝須貝興行㈱； ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート； ファンシティ水道橋店（東京・水道橋）＝テクモ㈱； 名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会； ビデオイン・マツヤ（京都・今出川）＝㈱岡田商会； 玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝㈲峯興業； ボウルタカハシ・ゲームセンター（大阪・阿倍野）＝㈱大阪サービスゲームス； キャンディ（大阪・東大阪）＝㈱エス・エヌ・ケイ； ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈲太平会館； ゲームインＵＳＡ（東京・田町）＝㈱東京マルサン； プレイランドＯＳ北店（大阪・梅田）＝関西カクタス㈱。

Overseas Readers Column

Sega Starts Test of Card System

On October 30, Sega Enterprises Ltd. of Tokyo started the test location using a card system for the first time in the amusement business, drawing attention of those concerned.

This game parlor is "Hi-Tech Land Kanda" at Jinbo-cho, Kanda, Tokyo. It occupies the 1st and 2nd floors of a building, tataling about 280 square meters. All of 51 video games at the 1st floor are operated by the card system (while about 50 amusement, games at the 2nd floor are operated by the conventional coin-op system).

Sega's card system is called "Sega Gamecard System", which is a prepaid system using a "punched magnetic card". Similar to that used as a telephone card in Japan. According to Saga, its system has cleared all the conventional problems confronting the introduction of card system: (1) price of card reader, (2) card security mechanism, (3) prevention of falsification, (4) provision against high magnetic force resistance, and other problems.

In the concrete system, either a new-type cabinet with a built-in terminal (card reader) is used, or the conventional cabinet is provided with an externally installed terminal, which each game machine is provided with a terminal. All these are connected online, and the host computer conducts centralized control of each video game's operational condition by processing hourly, daily and monthly data. Additionally, since the use of cash is limited to card venders, cash management safety has improved, thereby contributing to labor saving in location operation.

Two types of game card are available—500 yen and 1,000 yen—which illustrated for Sega's video game. From now on, the design variation will be expanded.

After performing tests on location management and operation at the parlor by using the new system, and upon confirming that the target results are achieved, Sega will gradually increase locations to adopt this system for their locations.

Above photo shows the Sega's new type cabinet attached with its card reader, below its card called "punched magnetic card".

Gaming Videos Spreading Using Table Slot Types

In Japan, from this summer, cases in which gaming is committed by using a new-type gaming table video, called "Lucky 8 Lines (New Lucky 8 Lines W-4)" are being exposed one after the other, and it is feared that gaming is spreading so widely that the 2nd gaming boom is taking place in the wake of the 1st boom in 1982. Recently, it was found that one of the habitual gaming criminals caught red-handed in Toyama City, Toyama Prefecture, was a vice-president of Toyama Amusement Operaters Assosiation (AOA), one of local amusement operators associations, shocking those concerned with the amusement business.

This case was exposed by Toyama Police Office on the night of October 27. Those arrested were: two tea house managers who were letting their guests to do gaming by using the video "Lucky 8 Lines", and a leasing agent (for habitual gaming), and three guests who were committing gaming – all of them were caught in red-hand. Additionally, another tea house was exposed on suspicion of habitual gaming, and about one million yen of bet money and five gaming table video were also seized. Takeshi Koeda, one of those arrested, was the vice-president of Toyama AOA. He is a gaming video operator, who leased the said gaming table video to the tea houses exposed, and equally shared the unlawful profit from the gaming with the tea house managers. Since the bet money seized was large, Toyama Police Office suspects that a considerable number of similar gaming table videos are installed in other tea houses, and intends to investigate other crimes, and bring the whole matter to light, including gaming cases in other tea houses.

Since a member – vice-president, among others – of a local amusement operators association which should be the gathering of sound trade people was arrested as a habitual gaming criminal, the amusement business people were equally shocked. Without hearing the explanation of Koeda, Toyama AOA reportedly dismissed him instantly (on November 5). The association, however, will be severely examined for its past attitude. Apart from the current case, an increasing number of cases are being exposed in various prefectures. To cope with them, the Federation of Local Amusement Associations (FLAA), nationwide organization of local amusement operators associations, set up a special committee to work out countermeasures against the deplorable spread of gaming. Despite the efforts, it may be said that the amusement business is being damaged almost immeasurably.

Incidentally, "Lucky 8 Lines" is a 9-reel 8-line slot machine type gaming table video. The bet number increases according to symbols/patterns aligned vertically, horizontally or diagonally. It is said that, at maximum, it multiplies by 2,000,000 times the bet money. However, since the operator can freely adjust the multiplication or percentage (a remote control system is optionally available), the guests, after all, lose heavily. Some people criticize that the police attitude is quite problematical, since they are (seem to be) non-interfering in operations of such gaming table videos.

Asahi Engineering Licences Its Kiddie Rides To Korea

Asahi Engineering Co., Ltd. of Osaka announced that on August 5th it granted to Korea Wonder, Corp. of Seoul, Korea, a manufacturing license concerning Asahi's kiddie rides and their exclusive selling rights in the Korean market. At the Asahi Engineering's booth of the 24th AM Show, the first such machine whose manufacture was licensed to Woder, "JR-750" batterie car, was exhibited.

The contents of the agreement are as follows: Asahi Engineering provides Wonder with technical knowhow about manufacture of its kiddie rides in general, and Wonder manufactures, according to the knowhow, manufactures products exactly same as Asahi's products not merely in design, but also material and parts. Asahi will also supply to Wonder such electronic parts that are not available in Korea. In addition to the manufacturing license, Asahi has also graned exclusive selling rights in the Korean market, execution of industrial property, rights to use trademark, etc.

According to the license, etc. above, Wonder intends to manufacture Asahi Engineering's kiddie rides one after the other, and some of them may be exported back to Japan, and sold by Asahi Engineering. In this case, the cost is said to be lower than that of manufactured done by Asahi Engineering. Incidentally, Wonder is a Korean enterprise which is manufacturing kiddie rides, and also operating amusement park facilities. Cha Young Kil, president, became independent from Korea Meisho several years ago, and founded Wonder.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

namco
namco SWEET LAND
スライドテーブルでドキドキ★ワクワク!
SNOOPY
――ファンタスティックプライズマシン――
スウィートランド
すくう → のせる → おとす 3つの動作で楽しさ3倍!!
●4人同時プレイ可。
●キュートなデザインが、お店の雰囲気を盛り上げます。
●お菓子類のほか、カプセル(直径6cm以下)、箱物など、設置場所に合わせた景品をご使用いただけます。
●長期安定売上確実。
●景品の補給が簡単です。
●プレイ中に機械を揺すると、景品ロカバーが閉まります。(チルト機構)
●プレイ中以外は、景品ロカバーが閉まっています。
●BGMは2タイプ。
がんばれ!ニッポン!
JGS1021
株式会社ナムコは、オリンピックキャンペーンのオフィシャルスポンサーです。
仕様
使用電源 AC100V±10V(50/60Hz)
消費電力 61W
設置寸法 横幅1380mm/奥行き1380mm 高さ1180mm
総重量 約130kg
91−33783
実用新案申請中
「遊び」をクリエイトする――株式会社ナムコ
本社 〒146 東京都大田区矢口2−1−21 ☎03(756)2311(大代)
営業本部 〒146 東京都大田区多摩川2−8−5 ☎03(756)2311(大代)
西日本販売事務所 〒564 大阪府吹田市江の木町20−10 ☎06(338)3511代
★遊園施設・娯楽機械★企画・設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
★各種イベント★企画・制作・実施
©1986 NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED